

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 1

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Enano de las colinas

RAZA

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

- ☐ +2 Fuerza
- ☐ -1 Destreza
- ☐ +2 Constitución
- ☐ +0 Inteligencia
- ☒ +5 Sabiduría
- ☒ +3 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ -1 Acrobacias (Des)
- ☐ +0 Arcanos (Int)
- ☒ +4 Atletismo (Fue)
- ☐ +1 Engaño (Car)
- ☐ +0 Historia (Int)
- ☐ +1 Interpretación (Car)
- ☒ +3 Intimidación (Car)
- ☐ +0 Investigación (Int)
- ☐ -1 Juego de Manos (Des)
- ☒ +5 Medicina (Sab)
- ☐ +0 Naturaleza (Int)
- ☐ +3 Percepción (Sab)
- ☐ +1 Persuasión (Car)
- ☒ +2 Religión (Int)
- ☐ -1* Sigilo (Des)
- ☐ +3 Supervivencia (Sab)
- ☐ +3 Trato con Animales (Sab)

*Revisa tu equipo

HABILIDADES

18

CLASE DE ARM.

-1

INICIATIVA

25 pies

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADO DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES DE MUERTE

Siempre soy educado/a y respetuoso/a. Además, no confío en mis instintos, así que tiendo a esperar que los demás actúen primero.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. La gente merece ser tratada con dignidad y cortesía.

IDEALES

Tengo tres primos—Gundren, Tharden y Numbo Rockseeker—quienes son mis amigos y queridos miembros del clan.

VÍNCULOS

En secreto me pregunto si acaso los dioses se preocupan sobre los asuntos de los mortales después de todo.

DEFECTOS

NOMBRE

BONIF. ATAQUE

DAÑO/TIPO

Martillo de guerra

+4

1d8 + 2 contundente

Hacha de mano*

+4

1d6 + 2 cortante

*Puedes lanzar una hacha de mano 20 pies, o hasta 60 pies con desventaja en la tirada de ataque.

Trucos. Conoces *luz, llama sagrada y taumaturgia*, y puedes lanzarlos a voluntad. Las descripciones están en el libro de reglas.

Espacios de Conjuero. Tienes dos espacios de conjuero de 1er nivel que puedes utilizar para lanzar conjuros.

Conjuros Preparados. Prepara cuatro conjuros de 1er nivel para que estén disponibles para que los lances, escogiendo de la lista de conjuros de clérigo en el libro de reglas. Además, siempre tienes dos conjuros de dominio preparados: *bendecir y curar heridas*.

ATAQUES Y CONJUROS

13

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

Competencias. Todas las armaduras y escudos, todas las armas simples, hachas de batalla, hachas de mano, martillos ligeros, martillos de guerra, cartas, herramientas de albañil, vehículos (terrestres)

Idiomas. Común, Enano

Afinidad con la Piedra. Cada vez que realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de un trabajo de piedra, te consideras competente en la habilidad Historia y añades el doble de tu bonificador de competencia a la tirada, en vez del bonificador de competencia normal.

OTRAS COMPETENCIA E IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PT

Cota de mallas*, escudo, martillo de guerra, 2 hachas de mano, símbolo sagrado, mochila, palanqueta, martillo, 10 pitones de escalada, 10 antorchas, yesquero, raciones para 10 días, odre de agua, 50 pies de cuerda de cáñamo, herramientas de albañil, daga recogida como trofeo de un enemigo derrotado, mazo de cartas, ropas comunes, bolsa, insignia de rango (sargento)

*Mientras llesves esta armadura, tienes desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

EQUIPO

Característica de Conjunción. La Sabiduría es la característica para tus conjuros. La CD de la tirada de salvación para resistir un conjuero que lances es de 13. Tu bonificador de ataque cuando realices un ataque con un conjuero es +5. Revisa el libro de reglas para las reglas acerca de lanzar tus conjuros.

Discípulo de la Vida. Tus conjuros de curación son particularmente efectivos. Cada vez que que restaures puntos de golpe a una criatura con un conjuero de 1er nivel o superior, la criatura recupera puntos de golpe adicionales iguales a 2 + el nivel del conjuero.

Visión en la Oscuridad. Ves en condiciones de luz tenue dentro de un radio de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad en ese mismo radio como si fuera luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo tonos de gris.

Resiliencia Enana. Obtienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, y tienes resistencia contra el daño de veneno.

Dureza Enana. Tus puntos de golpe máximos aumentan en 1, y aumentan en 1 cada vez que subes de nivel (ya incluido).

Sargento Mercenario. Eras un oficial menor entre los mercenarios de Mintarn, una posición que aun te trae algunos beneficios. Incluso aunque no estés en deber activo, los soldados de Mintarn reconocen tu autoridad e influencia, y defieren hacia ti si son de un rango menor. Puedes requerir equipo sencillo y caballos para uso temporal. También puedes obtener acceso a los campamentos y fortalezas de los mercenarios de Mintarn.

RASGOS Y ATRIBUTOS

ENANO

Reinos ricos en grandeza antigua, salones tallados en las raíces de montañas, el eco de los picos y martillos en minas y forjas en llamas, compromiso hacia el clan y la tradición, y el odio hacia goblins y orcos—estos denominadores comunes son la herencia de cada enano.

Valientes y fuertes, los enanos son conocidos como hábiles combatientes, mineros y trabajadores de la piedra y el metal. Pueden vivir hasta cumplir más de 400 años, de manera que los enanos más viejos que aun viven a menudo recuerdan un mundo totalmente distinto.

Los enanos son firmes y perdurables como las montañas que aman, capeando los siglos con estoico aguante. Cada enano es decidido y leal, fiel a su palabra y comprometido en acción, a veces al punto de la testarudez.

En los Reinos Olvidados, tu gente es llamada enanos dorados. Tienen reinos remotos en el sur y típicamente mantienen la distancia de asuntos humanos. Sus hermanos son los enanos escudo del norte, quienes son fuertes, duros, y acostumbrados a una vida difícil en terreno escabroso. Años atrás, te mudaste a aquel reino del norte.

Nombres Enanos Masculinos: Adrik, Baern, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rurik, Taklinn, Thoradin, Tordek, Traubon, Travok, Veit, Vondal

Nombres Enanos Femeninos: Amber, Artin, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Finellen, Gunnloda, Gurdís, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Lifrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

Nombres de Clan Enanos: Battlehammer, Brawnnavil, Dankil, Frostbeard, Gorunn, Ironfist, Loderr, Strakeln, Torunn, Ungart

CLÉRIGO

Los clérigos son los intermediarios entre el mundo mortal y los planos distantes de los dioses. Tan variados como los dioses a los que sirven, los clérigos se esfuerzan para encarnar la obra de sus deidades. No un mero sacerdote o sirviente de un templo, un clérigo está imbuido con magia divina.

Dominio Divino. Obtienes magia de un dominio divino—una esfera de influencia mágica—asociado con tu deidad. Tu dominio te permite tener ciertos conjuros, tales como *bendecir* y *curar heridas*, siempre preparados.

Tu dominio es Vida, el cual está afiliado con muchos dioses del bien. Tu dios, Marthammor Duin, es el dios enano de los vagabundos, viajeros y expatriados—aquellos que viven entre tierras extrañas y extranjeros. Los enanos que lo honran portan su símbolo sagrado, una bota bajo una maza vertical, en un collar a menudo hecho de plata y hierro.

TRASFONDO

Entrenado como soldado en la isla de Mintarn, has viajado a Neverwinter como parte de una compañía mercenaria que sirve a la vez como ejército y guardia de la ciudad. Te desilusionaste de tus colegas soldados, quienes parecían disfrutar su autoridad a costa de la gente que se supone debían proteger. Todo estalló recientemente, cuando desobedeciste una orden y seguiste a tu conciencia. Fuiste suspendido de tu servicio activo, aunque mantuviste tu rango y tu conexión con los mercenarios. Desde entonces, te has comprometido con tu deidad.

Meta Personal: Enseñarle a los Redbrands una lección. Has oído que Daran Edermath en el pueblo de Phandalin está buscando gente de coraje y principios para enseñarle una lección a unos bravucones. Estos matones, los Redbrands, han estado mandoneando en Phandalin, de la misma forma que tus compatriotas en Neverwinter. Poner fin a su maldad es una meta que merece la pena.

Alineamiento: Neutral Bueno. Tu conciencia, no la ley o la autoridad, te guiará para hacer lo correcto. El poder está para ser usado en beneficio de todos, no para oprimir al débil.

SUBIENDO DE NIVEL

A medida que te aventuras y superas desafíos, obtienes puntos de experiencia (PX), tal como se explica en el libro de reglas.

Con cada nivel que obtienes, adquieres un Dado de Golpe adicional y añades 1d8 + 3 a tus puntos de golpe máximos.

Ganas acceso a más conjuros a medida que subes de nivel. Puedes preparar un número de conjuros igual a tu nivel + tu modificador de Sabiduría, como se muestra en la tabla de Avance de Conjuros. También obtienes más espacios de conjuro.

AVANCE DE CONJUROS

—Espacios de Conjuro por Nivel de Conjuro—				
Nivel	Conjuros Preparados	1er	2do	3ro
2do	5	3	—	—
3ro	6	4	2	—
4to	8	4	3	—
5to	9	4	3	2

2DO NIVEL: 300 PX

Canalizar Divinidad. Puedes canalizar energía divina directamente de tu deidad, usando esa energía para activar uno o dos efectos mágicos: Expulsar Muertos Vivientes o Preservar Vida. Ambos efectos requieren que uses una acción y presentes tu símbolo sangrado. Cuando utilices Canalar Divinidad, tu escoges que efecto crear. Debes finalizar un descanso corto o largo para utilizar Canalar Divinidad otra vez.

Expulsar Muertos Vivientes. Cuando uses Expulsar Muertos Vivientes, cada muerto viviente que puede verte u oírte dentro de 30 pies debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 13). Si la criatura falla su tirada de salvación, es expulsado por 1 minuto o hasta que reciba algún daño.

Una criatura expulsada debe gastar su turno tratando de moverse tan lejos de ti como pueda, y no puede acercarse voluntariamente a 30 pies de ti. Tampoco puede tomar reacciones. En su acción, sólo puede usar la acción de Carrera o tratar de huir de un efecto que le impida moverse. Si no tiene donde moverse, la criatura puede realizar una acción de Esquiva.

Preservar Vida. Cuando utilices Preservar Vida, escoges a una o más criaturas dentro de un radio de 30 pies para curarlas, y distribuyes hasta 10 puntos de golpe entre ellas. Este rasgo puede restaurar a una criatura hasta no más de la mitad de sus puntos de golpe máximos. Al 3er nivel, puedes distribuir 15 puntos de golpe, 20 al 4to nivel y 25 al 5to nivel.

3ER NIVEL: 900 PX

Conjuros. Ahora puedes preparar y lanzar conjuros de 2do nivel. Además de los conjuros que escojas preparar, siempre tienes dos conjuros de dominio adicionales preparados: *restauración menor* y *arma espiritual*.

4TO NIVEL: 2,700 PX

Conjuros. Aprendes un truco de clérigo adicional a tu elección.

Mejora de Característica. Tu Sabiduría aumenta a 18, lo cual tiene los siguientes efectos:

- Tu modificador de Sabiduría se convierte a +4.
- La CD de las tiradas de salvación contra tus conjuros y la CD para tu Expulsar Muertos Vivientes aumenta en 1.
- Tu modificador para tus conjuros de ataque aumenta en 1.
- Tu modificador a las tiradas de salvación de Sabiduría aumenta en 1.
- Tu modificador a las habilidades basadas en Sabiduría aumenta en 1.
- Ya que el modificador de tu habilidad de Percepción aumentó, la puntuación de tu Sabiduría (Percepción) pasiva aumenta en 1.

5TO NIVEL: 6,500 PX

Conjuros. Ahora puedes preparar y lanzar conjuros de 3er nivel. Adicionalmente a los conjuros que escoges preparar, siempre tienes dos conjuros de dominio preparados: *faro de esperanza* y *revivificar*.

Bonificador de Competencia. Tu bonificador de competencia aumenta a +3, lo cual tiene los siguientes efectos:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para tus conjuros de ataque y para armas en las que tengas competencia.
- La CD de las tiradas de salvación contra tus conjuros y la CD para tu Expulsar Muertos Vivientes aumenta en 1.
- Tu modificador a tiradas de salvación y habilidades en las que tienes competencia (indicado por un ●) aumentan en 1.

Destruir Muertos Vivientes. Cuando un muerto viviente falla su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar Muertos Vivientes, la criatura es destruida instantáneamente si su valor de desafío es 1/2 o menos.

MEJORANDO TU ARMADURA

A medida que adquieras tesoro, puedes comprar una armadura mejor para aumentar tu Clase de Armadura. El libro de reglas contiene equipo, incluyendo armadura.